

16

①9 BUNDESREPUBLIK  
DEUTSCHLAND



DEUTSCHES  
PATENTAMT

⑫ **Offenlegungsschrift**  
⑩ **DE 40 00 475 A 1**

⑤1 Int. Cl.<sup>5</sup>:  
**A 63 F 9/22**  
A 63 F 9/24

②1 Aktenzeichen: P 40 00 475.9  
②2 Anmeldetag: 10. 1. 90  
④3 Offenlegungstag: 18. 7. 91 ✓

DE 40 00 475 A 1

⑦1 Anmelder:

Dörkes, Klaus; Dörkes, Peter, 4173 Kerken, DE

⑦4 Vertreter:

Cohausz, W., Dipl.-Ing.; Knauf, R., Dipl.-Ing.;  
Cohausz, H., Dipl.-Ing.; Werner, D., Dipl.-Ing.  
Dr.-Ing.; Redies, B., Dipl.-Chem. Dr.rer.nat.;  
Schippan, R., Dipl.-Ing. Dr.-Ing., Pat.-Anwälte, 4000  
Düsseldorf

⑦2 Erfinder:

gleich Anmelder

Prüfungsantrag gem. § 44 PatG ist gestellt

⑤4 Vorrichtung mit Bildschirm zum Durchführen eines Geschicklichkeitsspiels

⑤7 Die Erfindung betrifft eine Vorrichtung zum Durchführen eines Geschicklichkeitsspiels mit einem Bildschirmgerät, auf dem Informationen für den Spieler angezeigt werden und eine vom Spieler zu bedienende Taste, wobei Bildschirmgerät und Taste an einer elektronischen Einrichtung angeschlossen sind, wobei mehrere Bildschirmgeräte mit mindestens je einer Taste angeordnet sind, für jeden Spieler ein Bildschirmgerät und mindestens eine Taste angeordnet sind, daß alle Bildschirmgeräte und Tasten mit der zentralen elektronischen Einrichtung verbunden sind, und daß alle Bildschirmgeräte dasselbe Bild zeigen.

DE 40 00 475 A 1

## Beschreibung

Die Erfindung betrifft eine Vorrichtung zum Durchführen eines Geschicklichkeitsspiels mit einem Bildschirmgerät, auf dem Informationen für den Spieler angezeigt werden und eine vom Spieler zu bedienende Taste, wobei Bildschirmgerät und Taste an einer elektronischen Einrichtung angeschlossen sind.

Es sind Spielautomaten bekannt, die einen Bildschirm besitzen, auf dem ein Computer-Spielprogramm abläuft, das durch Tastatur und/oder Joystick gesteuert wird. Diese Spiele erfordern hohe Geschicklichkeit und Gewinne bestehen in der Regel darin, daß Freispiele unternommen werden können. In der Regel stehen solche Geräte in größerer Zahl in Spielhallen.

Ferner ist aus einer Fernsehsendung ein Spiel bekannt, bei dem mehrere im Studio sitzende Teilnehmer auf einen einzigen Bildschirm sehen und zuerst einen kleinen Teil eines Bildes betrachten können, dessen restliche Teile abgedeckt sind, wobei nach und nach Abdeckungsgebiete entfernt werden, bis ein Teilnehmer den Inhalt des Bildes erkennt.

Aufgabe der Erfindung ist es, eine Vorrichtung der eingangs genannten Art so zu verbessern, daß mehrere Spieler gleichzeitig am selben Spiel teilnehmen können und hierbei direkt von Hand in das Spiel eingreifen können.

Diese Aufgabe wird erfindungsgemäß dadurch gelöst, daß mehrere Bildschirmgeräte mit mindestens je einer Taste angeordnet sind, für jeden Spieler ein Bildschirmgerät und mindestens eine Taste angeordnet sind, daß alle Bildschirmgeräte und Tasten mit der zentralen elektronischen Einrichtung verbunden sind, und daß alle Bildschirmgeräte dasselbe Bild zeigen.

Durch das Anordnen einer oder mehrerer Tasten für jeden Spieler, ist jeder Spieler direkt verbunden, so daß er in das eine und einzige ablaufende Spiel direkt eingreifen kann und damit gegen die anderen Spieler antritt, ohne das Unklarheiten auftreten können, die insbesondere dann entstehen, wenn ein Spieler nur durch Zuruf eingreift bzw. sich bemerkbar macht. Das Anordnen dagegen einer oder mehrerer Tasten pro Spieler führt dazu, daß ständig sicher gestellt ist, welcher Spieler zuerst seine Taste betätigt hat. Hierbei ist die Gesamtanlage konstruktiv einfach und leicht auf- und abzubauen, als auch zu bedienen.

Eine besonders große Übersicht über den gesamten Spielablauf und denjenigen der zuerst die Taste betätigt hat, wird dann geschaffen, wenn an jedem Bildschirmgerät eine Lampe angeordnet ist, die nach Betätigen der dazugehörigen Taste aufleuchtet.

Nachdem einer der Spieler zuerst seine Taste gedrückt hat, kann mit diesem Spieler besonders leicht gesprochen werden, wenn durch das Betätigen der Taste ein am jeweiligen Bildschirmgerät angeordnetes Mikrophon eingeschaltet wird.

Eine besonders interessante und sich nicht wiederholende Spielweise wird dann erreicht, wenn das auf jedem Bildschirm dargestellte Bild nach Zufallskriterien von einem Rechner gestaltet und/oder ausgewählt wird. Hierbei ist von Vorteil, wenn auf dem Bildschirm ein Gegenstand und/oder eine Person in zunehmendem Maß dargestellt wird.

Ein Ausführungsbeispiel der Erfindung wird im folgenden näher beschrieben:

In einer zentralen Rechneinheit (Computer) — im folgenden ZE genannt — läuft ein Spielprogramm ab. Dies kann insbesondere das folgende Programm sein:

Von einem Bild, insbesondere einem Foto, einer Zeichnung oder einem Gemälde, sind alle Bereiche abgedeckt. Nach und nach werden einzelne Bereiche sichtbar, so daß immer mehr von dem Bild zu erkennen ist, bis ein Spielteilnehmer sicher zu wissen glaubt, was der Inhalt dieses Bildes ist und sich dann meldet, um damit gegenüber den anderen Spielteilnehmern zu gewinnen.

An der ZE sind weitere Bildschirme (Terminals) mit je mindestens einem Bedienungsknopf oder einer Tastatur angeschlossen und auf all diesen Bildschirmen ist dasselbe von der ZE gelieferte Bild zu sehen. Vor jedem Bildschirm, steht mindestens eine Person, die eine zu diesem Bildschirm gehörende Taste dann betätigt, wenn sie den Bildinhalt zu erkennen glaubt. Durch die Verbindung dieser Tasten mit der ZE ist absolut sicher gestellt, welcher der Spielteilnehmer zuerst seine Taste gedrückt hat. Nach dem Drücken der Taste leuchtet oberhalb des Bildschirms, des zuerst drückenden eine Lampe, ferner wird gleichzeitig ein Mikrophon eingeschaltet, so daß nur der zuerst drückende Spieler gehört werden kann.

Besonders vorteilhaft ist es, wenn zusätzlich zu den Bildschirmen am jeweiligen Platz des Spielers mindestens ein vorzugsweise zwei Großbildschirme in Sichtweite der Zuschauer und/oder Spieler angeordnet sind.

Auf der Gesamtanlage mit der Zentraleinheit und den angeschlossenen peripheren Bildschirmgeräten können unterschiedliche Spiele durchgeführt werden. Alle Spieler können jeweils einen Einsatz zahlen und der gewinnende Spieler erhält einen Preis. Die Anzahl der Bildschirme ist beliebig und liegt zwischen zwei und etwa zwölf. Läuft das Programm ab, bei dem ein Bild bzw. ein Motiv zu erkennen ist, so sind verschiedene Arten durchführbar, mit denen die Abdeckungen des Bildes entfernt werden:

1. Das Bild wird sektorförmig geöffnet.
2. Das Bild wird rasterförmig geöffnet.
3. Das Bild wird kreisförmig geöffnet.
4. Das Bild wird nach vordefinierten geometrischen Körpern (Quadrate, Dreiecke, Kreise, Rechtecke usw.) geöffnet.

In all diesen Fällen kann das Bild zufallsgesteuert geöffnet werden und durch Überlappung können variable Bildausschnitte gezeigt werden.

## Patentansprüche

1. Vorrichtung zum Durchführen eines Geschicklichkeitsspiels mit einem Bildschirmgerät, auf dem Informationen für den Spieler angezeigt werden und eine vom Spieler zu bedienende Taste, wobei Bildschirmgerät und Taste an einer elektronischen Einrichtung angeschlossen sind, **dadurch gekennzeichnet**, daß mehrere Bildschirmgeräte mit mindestens je einer Taste angeordnet sind, für jeden Spieler ein Bildschirmgerät und mindestens eine Taste angeordnet sind, daß alle Bildschirmgeräte und Tasten mit der zentralen elektronischen Einrichtung verbunden sind, und daß alle Bildschirmgeräte dasselbe Bild zeigen.
2. Vorrichtung nach Anspruch 2, dadurch gekennzeichnet, daß an jedem Bildschirmgerät eine Lampe und/oder Hufe bzw. Sirene angeordnet ist, die nach Betätigen der dazugehörigen Taste aufleuchtet.
3. Vorrichtung nach Anspruch 1 oder 2, dadurch gekennzeichnet, daß durch das Betätigen der Taste

ein am jeweiligen Bildschirmgerät angeordnetes  
Mikrophon eingeschaltet wird.

4. Vorrichtung nach einem der vorherigen Ansprüche, dadurch gekennzeichnet, daß das auf jedem  
Bildschirm dargestellte Bild nach Zufallskriterien 5  
von einem Rechner gestaltet und/oder ausgewählt  
wird.

5. Vorrichtung nach einem der vorherigen Ansprüche, dadurch gekennzeichnet, daß auf dem Bild-  
schirm ein Gegenstand und/oder eine Person in 10  
zunehmendem Maß dargestellt wird.

6. Vorrichtung nach einem der vorherigen Ansprüche, dadurch gekennzeichnet, daß zusätzlich zu den  
Bildschirmen am jeweiligen Platz des Spielers min-  
destens ein vorzugsweise zwei Großbildschirme in 15  
Sichtweite der Zuschauer und/oder Spieler ange-  
ordnet sind.

20

25

30

35

40

45

50

55

60

65

— Leerseite —

32411P EP  
Aruze Corp.  
04 001 854.1

## TRANSLATION:

### Published Application Document DE 40 00 475 A1

#### Abstract:

The invention relates to an apparatus for carrying out a game of skill with a terminal on which information for the player is displayed, and a key to be pressed by the player, wherein the terminal and the key are connected to an electronic means, wherein several terminals are arranged with at least one key each and for each player are arranged a terminal and at least one key, that all terminals and keys are connected with the central electronic means and that all terminals show the same picture.

#### Patent Claims:

1. Apparatus for carrying out a game of skill with a terminal on which information for the player is displayed, and a key to be pressed by the player, wherein the terminal and the key are connected to an electronic means, **characterized in that** several terminals are arranged with at least one key each, and that for each player a terminal and at least one key are arranged, that all terminals and keys are connected with the central electronic means and that all terminals show the same picture.
2. Apparatus according to claim 1 [\*], characterized in that on each terminal is arranged a lamp and/or a horn or siren which illuminates

**THIS PAGE BLANK (USPTO)**

when striking the respective key.

3. Apparatus according to claim 1 or 2, characterized in that striking said key will lead to a microphone arranged at the respective terminal being switched on.
4. Apparatus according to one of the preceding claims, characterized in that the picture displayed on each terminal is shaped and/or chosen by a computer according to random criteria.
5. Apparatus according to one of the preceding claims, characterized in that an object and/or person is displayed on the terminal to a growing extent.
6. Apparatus according to one of the preceding claims, characterized in that at least one or - preferably - two large screens within the sight of the audience and/or players are arranged in addition to the terminals at the respective place of the player.

[\*] = *Translator's remark: Assuming a misprint, the original  
"... according to claim 2, ..." was replaced by  
"... according to claim 1, ..."*

**THIS PAGE BLANK (USPTO)**